



Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Ilmu Seni Dan Sastra
Universitas Pasundan

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan (dan menjamin) bahwa karya/penulisan skripsi/TA ini dilakukan secara mandiri dan disusun tanpa menggunakan bantuan yang tidak dibenarkan, sebagaimana lazimnya pada penyusunan sebuah skripsi/TA.

Semua **elemen karya, kutipan tulisan dan/atau pemikiran orang lain** yang digunakan di dalam penyusunan skripsi/TA, baik dari sumber yang dipublikasikan ataupun tidak (termasuk dari buku, artikel jurnal, catatan kuliah, tugas mahasiswa lain, dan lainnya), telah direferensikan dengan baik dan benar menurut kaidah akademik yang baku dan berlaku.

Skripsi/TA ini **belum pernah** diajukan pada pendidikan program sarjana di perguruan tinggi lain, dan **tindak plagiarisme** akan dikenakan sanksi seperti yang tercantum dalam Peraturan Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Pasundan.

Bandung, 09 / Juli /2019

Penulis



NIM 146010037
KARLINA DIAN AGUSTINA

HALAMAN PENGESAHAN

Pengkaryaan ini diajukan oleh :

Nama : Karlina Dian Agustina
NPM : 146010037
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Pengkaryaan : Perancangan Kampanye Sosial Mengenai
Pelestarian Permainan Tradisional Untuk
Membangun Relasi Sosial Pada Anak
Di SDN Banjarsari 113 Bandung

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Seni dan Sastra, Universitas Pasundan.

Pembimbing I : Tata Kartasudjana, M.Ds (.....)

Pembimbing II : Purmaningrum Maeni, S.Sn., M.Ds (.....)

DEWAN PENGUJI

1. Tata Kartasudjana, M.Ds (.....)
2. Drs. Agus Setiawan, Int., M.Sn (.....)
3. Asep Deni, M.Sn (.....)
4. Yudi Rudiyanasyah, S.Sn (.....)

Ditetapkan di : Bandung
Tanggal : 23 Juli 2019

ABSTRAK

**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL MENGENAI PELESTARIAN
PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MEMBANGUN RELASI
SOSIAL PADA ANAK DI SDN BANJARSARI 113 BANDUNG**

Oleh
Karlina Dian Agustina
(Desain Komunikasi Visual – Fakultas Ilmu Seni dan Sastra – Universitas
Pasundan)

Permainan tradisional saat ini sudah hampir punah di kalangan anak-anak. Semakin pesatnya perkembangan teknologi, semakin terlupakan pula permainan tradisional di kalangan anak-anak. Maraknya permainan yang lebih modern serta semakin canggihnya permainan masa kini, membuat anak-anak mengesampingkan permainan tradisional. Padahal seperti yang kita ketahui bahwa permainan tradisional memiliki manfaat serta memiliki nilai-nilai positif bagi pertumbuhan anak. Permainan tradisional juga merupakan permainan turun-temurun sejak dulu yang diwariskan oleh nenek moyang. Maka dari itu penting untuk mengenalkan kembali sekaligus melestarikan permainan tradisional saat ini kepada anak-anak agar permainan tradisional tetap bisa dilestarikan meskipun perkembangan teknologi semakin pesat. Perlu adanya aktifitas perancangan kampanye sosial mengenai permainan tradisional untuk memberikan informasi serta sebagai salah satu upaya untuk melestarikan permainan tradisional yang hampir punah di zaman yang serba canggih seperti sekarang ini terutama di kalangan anak-anak di Kota Bandung. Untuk memudahkan mendapatkan data dalam perancangan kampanye ini digunakan metode pendekatan penelitian yaitu *Mixed Methods* dengan instrumen penelitian observasi, kuesioner, dan wawancara. Adapun tujuan dari perancangan kampanye sosial ini adalah bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan anak-anak dalam bermain permainan tradisional di Kota Bandung serta sebagai salah satu upaya untuk melestarikan permainan yang sudah ada sejak dulu.

Kata Kunci : Kampanye, Permainan Tradisional, Kota Bandung.

ABSTRACT

DESIGN OF SOCIAL CAMPAIGN ABOUT TRADITIONAL GAMES PRESERVATION TO BUILD SOCIAL RELATIONS IN CHILDREN IN BANJARSARI SDN 113 BANDUNG

By

Karlina Dian Agustina

**(Visual Communication Design – Faculty of Art and Literature –
Pasundan University)**

Traditional games nowadays almost extinct among the children. The more rapid development of technology, traditional games even more forgotten among children. Today most of modern and sophisticated games make children put aside traditional games, even though we know that traditional games have positive values for growth of the children. Traditional games also a hereditary games that has been pass down by ancestors. Therefore it is important to re-introduce and conserve the current traditional games for children, so that traditional games can still be sustainable even though technological developments are increase rapidly. It is necessary to design social campaign activities regarding traditional games to provide information and an effort to preserve the almost extinct traditional games in today's sophisticated era, especially among children in Bandung City. To make it easier to get data in the design of this campaign, the research approach method is Mixed Methods with observational research instruments, questionnaires, and interviews. The purpose of designing this social campaign is to increase interest of the children in playing traditional games in Bandung City as well as an effort to preserve the game that has been around for a long time.

Keywords : *Campaign, Traditional Game, Bandung City.*

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan tugas akhir ini. Penulisan tugas akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Ilmu Seni dan Sastra Universitas Pasundan.

Penulis sangat menyadari keterbatasan dalam menyusun laporan Tugas Akhir ini. Sangatlah sulit penulis menyusun laporan tugas akhir ini tanpa bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak. Maka dari itu ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Drs. H. Agus Setiawan, M.Sn, selaku Ketua Jurusan Program Studi Desain Komunikasi Visual
2. Bapak Tata Kartasudjana, S.Sn,. M.Ds selaku dosen pembimbing pertama yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan tugas akhir ini.
3. Ibu Purmaningrum Maeni, S.Sn,. M.Ds, selaku dosen pembimbing kedua yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan tugas akhir ini.
4. Bapak Fadhly Abdillah, S.Sn,. M.Ds, Bapak Tata Kartasudjana, S.Sn,. M.Ds dan Ibu Purmaningrum Maeni, S.Sn,. M.Ds, selaku para Koordinator Tugas Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual Universitas Pasundan Bandung.
5. Ibu Erna Nurmalinda, M.Sn, selaku *Reader* yang telah meluangkan waktu untuk merevisi penulisan penulis.

Bandung, 23 Juli 2019

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH DAN LEMBAR PERSEMBAHAN

Penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih untuk semua pihak yang telah membantu serta mendukung penulis agar dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Ucapan terimakasih ini di khususkan untuk :

1. Kedua orang tua tercinta, Ian dan Lilis Sumarni, yang senantiasa selalu memberikan dukungan, semangat dan do'a yang tak pernah henti terus diberikan kepada penulis, sehingga diberi kelancaran oleh Allah SWT.
2. Kakak tercinta Erni Nuraeni dan Juliana yang selalu memotivasi penulis agar bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Keponakan tercantik Hanun Aksara Bestari yang selalu bisa memberikan senyuman disaat penulis berada di titik jenuhnya, memberikan semangat lewat celotehnya agar penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Eka Nuraeni, Mira Dian, Opie Kamillyani sahabat terbaik yang selalu ada menyemangati disaat penulis membutuhkan, selalu memberikan dorongan agar penulis tetap optimis menyelesaikan tugas akhir ini, *Love you all !*
5. Nabilla Adzani Bastaman, Nadira Rizka Dwirahma, Pretty Putri Sammona, Nadia Nur Shabrina, teman senasib serta seperjuangan yang telah berjuang bersama hingga titik ini. Terima kasih banyak atas 5 tahun terakhir ini. *Akhirnya kita wisuda bareng wey !!*
6. Teruntuk salah seorang yang penting di hidup penulis Muhammad Dwicki Ramadhan. Terimakasih untuk tidak pernah berhenti memberikan *support*, untuk selalu setia menemani, bertukar pendapat, memberikan masukan kritik dan saran, serta do'a yang tak pernah berhenti mengalir bagi penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
7. Teman – teman yang namanya tidak bisa di sebutkan satu persatu terima kasih banyak atas dukungan serta bantuan yang telah diberikan kepada penulis baik itu dukungan moril maupun materil. Terima kasih atas do'a, masukan, serta tukar pendapat dan motivasinya terhadap penulis.

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPERLUAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Pasundan, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Karlina Dian Agustina
NPM : 146010037
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Universitas Pasundan
Fakultas : Fakultas Ilmu Seni dan Sastra
Jenis Karya : Skripsi/Pengkaryaan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pasundan **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive RoyaltyFree Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Perancangan Kampanye Sosial Mengenai Pelestarian Permainan Tradisional Untuk Membangun Relasi Sosial Pada Anak Di SDN Banjarsari 113 Bandung

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Pasundan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Bandung
Pada Tanggal 23 Juli 2019
Yang menyatakan

(Karlina Dian Agustina)

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH DAN LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Rumusan Masalah	2
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. Maksud dan Tujuan	3
1.5.1. Maksud	3
1.5.2. Tujuan	3
1.6. Kerangka Perancangan	4
1.7. Metodologi	5
1.7.1. Metoda Penelitian	5
1.7.2. Metoda Perancangan	5
1.8. Sistematika Penulisan.....	6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Teori Utama	7
2.1.1. Kampanye Sosial	7
2.1.1.1. Fungsi dan Tujuan Kampanye Sosial	7
1. Fungsi Kampanye Sosial.....	7
2. Tujuan Kampanye Sosial	7
2.1.1.2. Persuasi Dalam Kampanye Sosial	8
2.1.2. Perancangan	9
2.1.3. Audio Visual	9
2.1.3.1. Jenis-jenis Audio Visual	10
2.1.3.2. Fungsi Audio Visual	11
2.1.3.3. Manfaat Audio Visual.....	11
2.1.4. Poster	12
2.1.5. Tipografi	13
2.1.5.1. Huruf Serif	13
2.1.5.2. Huruf San Serif	13
2.1.6. Warna	13
2.1.6.1. Makna Warna.....	14
2.1.7. Ilustrasi	14

2.1.7.1. Ilustrasi Digital	15
2.1.7.2. Gambar Vektor	15
2.1.8. Logo	15
2.1.8.1. <i>Logotype</i>	16
2.1.8.2. Logogram	16
2.1.9. <i>Layout</i>	16
2.2. Teori Pendukung	18
2.2.1. Permainan	18
2.2.1.1. Klasifikasi Jenis Mainan Dan Permainan	18
2.2.2. Permainan Tradisional	19
2.2.2.1. Manfaat Permainan Tradisional	19
2.2.3. Bermain	19
2.2.3.1. Pendapat Tentang Bermain	20

BAB III ANALISI DATA

3.1. Data Permasalahan	21
3.1.1. Analisis Permasalahan	22
3.1.1.1. Wawancara	22
3.1.1.2. Observasi	23
3.2. Data Target	32
3.2.1. Analisis Target	32
1. Studi Indikator	38
2. Referensi Visual	39
3. Referensi Desain	40
4. Bagan Preferensi Visual	41
3.3. <i>Insight</i>	42
3.3.1. <i>Keyword</i>	42
3.3.2. <i>What To Say</i>	43

BAB IV PERANCANGAN

4.1. Konsep Komunikasi	44
4.2. Konsep Kreatif	44
4.2.1. Strategi Visual	44
1. <i>Tone</i> Warna	46
2. Tipografi	46
3. Logo	46
4.2.2. Strategi Verbal	47
4.3. Konsep Media	47
4.3.1. Jadwal Media dan <i>Budgeting</i>	49
4.4. Visualisasi	50

BAB V PENUTUP

5.1. SIMPULAN	57
5.2. SARAN	57

DAFTAR PUSTAKA	58
-----------------------------	----

LAMPIRAN	61
-----------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Kerangka Perancangan	5
Gambar 3.1. Studi Indikator	38
Gambar 3.2. Referensi Visual	39
Gambar 3.3. Referensi Desain.....	40
Gambar 3.5. <i>Mood Board</i>	41
Gambar 4.1. Visual utama.....	45
Gambar 4.2. Ikon Gedung.....	45
Gambar 4.3. Pohon	45
Gambar 4.4. Bukit	45
Gambar 4.5. Ikon Kelereng	45
Gambar 4.6. Ikon Sonlah.....	45
Gambar 4.7. Ikon Bebentengan	45
Gambar 4.8. <i>Tone</i> Warna	46
Gambar 4.9. Logo Main Di Luar Yuk!	47
Gambar 4.10. <i>Banner</i>	50
Gambar 4.11. <i>Road Banner</i>	51
Gambar 4.12. TVC	52
Gambar 4.13. <i>Event</i>	53
Gambar 4.14. <i>Merchandise</i>	54
Gambar 4.15. Poster <i>Reminder</i>	55
Gambar 4.16. Billboard <i>Reminder</i>	56
Gambar 4.17. <i>Feed</i> Instagram	56

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel <i>Target Audience</i> 1	34
Tabel 3.2. Tabel <i>Target Audience</i> 2	35
Tabel 3.3. Tabel <i>Target Audience</i> 3	36
Tabel 3.4. Tabel Penggunaan Media Utama	37
Tabel 3.5. Tabel Penggunaan Media Pendukung	37
Tabel 4.1. Tabel Tahapan Media.....	48
Tabel 4.2. Jadwal Media	49
Tabel 4.3. Tabel <i>Budgeting</i>	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Data Lapangan

Lampiran 2 : Proses Kreatif

Lampiran 3 : Dokumentasi